JUGANDO EN LA ESCUELA FORMATOS POSIBLES

Ruth Harf
ruthharf@gmail.com
www.cefcon.com.ar

¿CÓMO SE PONE DE MANIFIESTO EL JUEGO EN EL JARDÍN?

- En actividades que no son de juego, pero que los niños transforman en juego
- En juegos espontáneos que crean los niños, en paralelo a la propuesta del docente (a veces percibido como obstáculo para el aprendizaje pretendido por el docente).

¿QUÉ PROMUEVE EL JUEGO?

- Anticipación de lo que se va a realizar, coordinando acciones con el grupo de pares.
- Asumir, sostener y variar roles
- Interacción verbal
- Anticipar escenas a dramatizar, materiales y espacio a utilizar.
- Representación simbólica
- Utilización de materiales para la creación de escenarios lúdicos.

DIMENSIÓN DRAMÁTICA Y SIMBÓLICA

DRAMATIZANDO

- Situación de simulación, representación, ficción.
- Crear un mundo paralelo cada vez que juegan
- Recrear lo que se conoce.
- Transformar acción real en acción lúdica.
- Significado compartido: igual representación de un objeto o acontecimiento.
- Repetición siempre igual y siempre diferente

EL DOCENTE Y LA DRAMATIZACIÓN

- Invita a entrar al campo dramático con acciones, pequeños gestos cómplices, tonos de voz, escenarios de la fantasía.
- Puede iniciar mostrándose como modelo en la forma de asumir un rol o usar determinados materiales.

EL DOCENTE Y LA DRAMATIZACIÓN

- Puede seleccionar tema conocido, montar un escenario y ofrecer roles y papeles sociales.
- Puede intervenir asumiendo un rol.
- Puede movilizar el juego, organizarlo, crear o complejizar la trama dramática.

EL DOCENTE Y LA DRAMATIZACIÓN

- Arma el escenario solo o junto con los niños.
- Toma en cuenta sugerencias de los chicos.
- Los hace partícipes en decisiones en relación con los espacios, elementos, usos, temáticas a desarrollar, etc.
- Los chicos exploran los espacios armados.
- Generan juegos individuales y participaciones grupales

EL DOCENTE Y LA DRAMATIZACIÓN

- Observa antes de participar
- Interviene (si es necesario) generando un “diálogo lúdico”.
- Acompaña las acciones de los jugadores sin interrumpirlas.
- Deja que el juego se arme y se desarrolle.
- Cuando se estanca o se vuelve repetitivo puede plantear preguntas o presentar nuevos problemas.

EL DOCENTE Y LA DRAMATIZACIÓN

- Anuncia el fin del período de juego
  - desde dentro, alertando.
  - Avisar antes para que los jugadores finalicen la acción lúdica.
- Orden: necesario para encontrar nuevamente el material y respeto por todos.

EL DOCENTE Y LA DRAMATIZACIÓN

Al finalizar o durante la situación de juego:

- Recupera momentos valiosos.
- Recuerda y socializa situaciones lúdicas vividas y planifica nuevos materiales o escenarios.
- Dice y/o pregunta, para socializar experiencias, alentar búsquedas, mostrar conflictos etc.

¿QUÉ PROMUEVE?

- Asumir, sostener y variar roles
- Anticipar, crear y organizar escenas a dramatizar, materiales y espacio a utilizar.
- Organización del espacio, materiales y roles para el juego dramático.
- Coordinar acciones con el grupo.
- Representación simbólica
- Interacción verbal

CONSTRUCCIÓN

CONSTRUYENDO

- Va de un simple amontonamiento a una fabricación armoniosa y ordenada.
- Implica construir y destruir, armar y desarmar.
- Construcción de diferentes estructuras en el espacio.
- Incluye la dimensión simbólica y estratégica.

CONSTRUYENDO

- Docente: puede intervenir:
  - ayudando en la construcción,
  - dando ideas,
  - realizando preguntas,
  - acercando materiales.

QUÉ PROMUEVE EL CONSTRUIR

- Aplicar principios de gravedad, equilibrio, estabilidad, balance, interacción de fuerzas.
- Organización del espacio.
- Desarrollo de habilidades intelectuales referidas a matemáticas y relaciones espaciales topológicas y proyectivas.
- Representación simbólica
- Anticipación de lo que se va a realizar, coordinando acciones con el grupo de pares.
- Interacción verbal
- Utilización de materiales para la creación de escenarios lúdicos.

JUEGO CON REGLAS CONVENCIONALES

JUEGO CON REGLAS CONVENCIONALES

- Existencia de reglas externas que diferencian un juego de otro
- El juego existe con independencia del jugador.
- Docente: Enseña las reglas, pudiendo actuar como jugador experto.

¿QUÉ PROMUEVE EL JUEGO CON REGLAS CONVENCIONALES?

- Conocimiento de las reglas
- Respeto y recreación de las reglas.
- Inicio en la elaboración de estrategias teniendo en cuenta las acciones realizadas por los contrincantes.

JUEGOS TRADICIONALES

- Parte del acervo cultural de una comunidad.
- Riqueza inimaginable en relación con la cultura de cada región
- Siguen perdurando, pasando de generación en generación
- Transmisión oral, generalmente
- Amplia gama de modalidades lúdicas
- Cortos en su duración, repetitivos

JUEGOS TRADICIONALES

- El docente puede presentar los juegos jugándolos con los chicos y generar espacios y tiempos para reiterarlos
- El docente puede invitar a padres, abuelos, otros integrantes de la comunidad, a enriquecer el repertorio de juegos tradicionales que se juegan en el jardín

¿QUÉ PROMUEVEN LOS JUEGOS TRADICIONALES?

- Conocer y disfrutar de las tradiciones populares y acceder a la cultura local y regional.
- Conocer historias propias y ajenas, acercando también generaciones.
- Que ellos mismos sean quienes deciden cuándo, dónde y cómo se juegan, que los compartan y acepten las reglas.

ACTIVIDADES EN SECTORES

ACTIVIDADES EN SECTORES

- Diferentes materiales de trabajo de libre acceso
- Permiten actividades disímiles y simultáneas.
- Supone acciones que comprometen a un grupo pequeño (cuatro o cinco chicos).
- Apunta a la posibilidad de “producir jugando”.

ACTIVIDADES EN SECTORES

- Toma la idea de que la actividad escolar implica esfuerzo, placer y producción.
- Se ofrece en un mismo momento espacios y materiales organizados y diferenciados, los niños tienen la oportunidad de decidir a qué, con qué, dónde y con quiénes jugar

ACTIVIDADES EN SECTORES

- Deciden qué van a hacer y con quién; cómo, con qué, etc.
- Los diferentes materiales posibilitan la imaginación, exploración y experimentación.
- Se evalúa el proceso y los productos - si los hubiera -, centrándose en las dificultades y logros.

ACTIVIDADES EN SECTORES

- Puede (o no) relacionarse con un eje común, un contenido escolar, una Unidad Didáctica, Proyecto o Secuencia.
- Se va complejizando y adquiere, en consecuencia, diferentes características en cada sala.

QUÉ PROMUEVE

- Optar entre alternativas presentadas
- Trabajar individual y/o en pequeños grupos
- Anticipar/planificar actividades
- Alejarse de lo conocido para adentrarse en lo ignorado
- Evaluar/reflexionar sobre el proceso y/o el producto de lo realizado

QUÉ PROMUEVE

- Construcción compartida y aceptación de normas, pautas y límites
- Inicio en la coordinación de las acciones propias con las acciones de sus pares
- Búsqueda de diferentes soluciones para resolver un mismo problema
- Intercambio de ideas y negociación para llegar a acuerdos que enriquezcan el juego

DOCENTES, INTERVENCIÓN Y JUEGO

ANTICIPANDO EL JUEGO

- Al planificar el docente debe:
  - analizar el modo de jugar,
  - los temas que les interesan a su grupo,
  - los vínculos personales,
  - el vínculo del niño con la creación, el conocimiento, la libertad y los límites.

ANTICIPANDO EL JUEGO

El docente debe observar sistemáticamente el juego de su grupo (sus necesidades, sus modos de jugar) para seleccionar los contenidos de juego, las consignas, los materiales, la organización grupal y prever cómo intervendrá

PREPARANDO EL JUEGO

El docente debe:

- Preparar el espacio y los materiales de acuerdo con la propuesta de juego,
- Puede ofrecer diversos materiales para confeccionar otros objetos necesarios para el juego

PREPARANDO EL JUEGO

El docente debe:

Crear escenarios y espacios lúdicos:

- vinculados con escenas de la vida cotidiana o escenarios fantásticos,
- espacios nuevos o lejanos para los chicos.
- Espacios para explorar y crear significados, escenarios dentro y fuera de la sala

DURANTE EL JUEGO

- No debe caer en falta de intervención (por no coartar o direccionar demasiado)
- No caer en exceso de intervención (con la intención de “enseñar”, incluir contenidos sin relación con el juego, puede interrumpirlo o distorsionarlo).

DURANTE EL JUEGO

- Facilita, juega, sugiere, pregunta, propone modos de juego.
- Organiza la actividad respetando la lógica de los niños;
- Proporciona materiales, al alcance de los chicos, de modo de favorecer el desarrollo autónomo durante el juego;
- Acompaña la resolución de conflictos tanto entre los niños como entre el niño y el objeto de juego;
- Marca pautas, límites, reglas, tiempos y espacios;
- Observa el juego para intervenir adecuadamente.

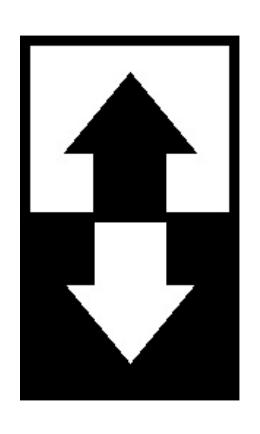
DESPUÉS DEL JUEGO

- Rescata alguna situación significativa
- Analiza con los chicos alguna problemática que surgió, un nuevo conocimiento que se adquirió, los logros alcanzados, etc.

Lo importante es saber aprovechar al máximo cada minuto vivido y atesorarlo después en el baúl de los recuerdos, para tener tiempo para pasar con los amigos, aún cuando estuviesen lejos de nuestros ojos.

(El Principito, Saint Exupery)

RUTH HARF
ruthharf@gmail.com
www.cefcon.com.ar



CENTRO DE FORMACIÓN CONSTRUCTIVISTA
www.cefcon.com.ar